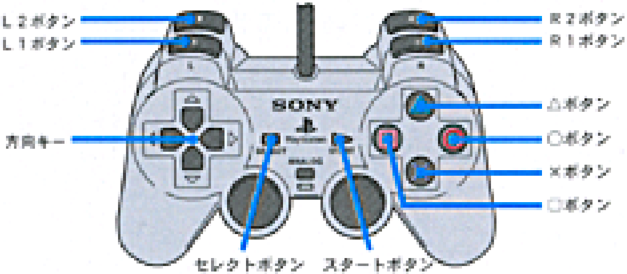

PlayStation
もっと
トランプ
iモードでグランプリ
しようよ!
PURE
株式会社ピュアサウンド

コントローラ操作方法

アナログコントローラ

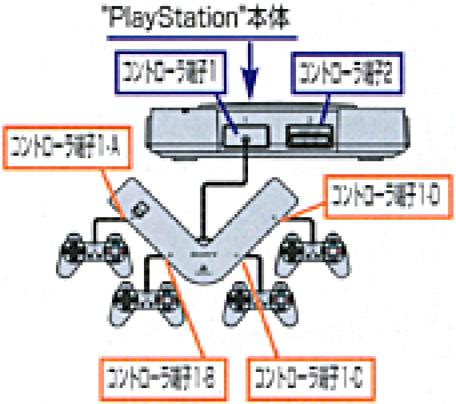


方向キー	カーソルの移動	○ボタン	決定
スタートボタン	※1ゲームのポーズ ※2メニューの表示	×ボタン	キャンセル・パス・戻る ※2最大BETの実行
セレクトボタン	特に使用せず。	△ボタン	ドボン・ページワン宣言
		□ボタン	※3ひとつ前の文字の削除 ※4メニュー表示
R1ボタン	※1カードの指定，場の指定 ※4カーソル移動速度変更		※3マップの表示・消去
L1ボタン	※1カードの指定，場の指定		※4カーソル移動速度変更
R2ボタン	※1カードの指定		
L2ボタン	※1カードの指定		

※1：スピード。※2：ブラックジャックとポーカー。
※3：iモードグランプリでの登録画面での文字入力。
※4：クロンダイク、フリーセル。　　・・・の各ゲームシーンで使用が異なります。

コントローラ、マルチタップについて

※1P対2Pの場合は、必ずコントローラ端子1とコントローラ端子2の両方に接続して、それぞれを1P、2Pとして使用してください。
※神経衰弱での3人～4人の対戦では、マルチタップが必要です。マルチタップはコントローラ端子1のみ対応しています。その際にはコントローラ端子2は使用しないで下さい。
※右図のようにコントローラ端子1にマルチタップを接続し、各コントローラをコントローラ端子1-A、コントローラ端子1-B、コントローラ端子1-C、コントローラ端子1-Dの各端子に接続してください。
※指定のコントローラ以外の接続はお勧めできませんのでご注意下さい。
※このソフトウエアでは、"PlayStation 2"専用マルチタップはご使用になれません。
必ずマルチタップ（SCPH-1070/別売）をご使用ください。



ゲームの始め方





1 タイトル画面が出たら、スタートボタンを押して下さい。
2 モード選択画面がでたら方向キーで、好きなモードを選んでください。

ネットシミュレーション　　29ページ

携帯電話がない方でも、ここでiモードグランプリの世界を体験できます。

レッツプレイカード　　3ページ

12種類のトランプゲームの中から好きなゲームをプレイするモード。

ｉモードグランプリ　　21ページ

携帯電話とつないで、チームに配属され、マップ内の城を選んで、トランプゲームをプレイします。結果がポイントとして弊社運営サイトで管理され、城の争奪や個人ランキングを争うゲームです。

レッツプレイカード

ゲームセレクト画面



もっとトランプしようよ！～iモードでグランプリ～では12種類のトランプゲームで遊べます。
方向キー上下を押して選択、○ボタンでそのレベル設定に進みます。

- 大富豪
- 七並べ
- セブンブリッジ
- ドボン
- ページワン
- 神経衰弱
- ポーカー
- ブラックジャック
- ナポレオン
- クロンダイク
- フリーセル
- スピード

レベル設定



各ゲームにはレベルが4段階あります。
（ナポレオンは3段階、ポーカー、ブラック、スピードにはレベル設定はありません）
方向キー上下を押してレベル選択、○ボタンで決定してゲームに進みます。

大富豪



前の人が出したカードよりも、ランクの高いカードを出していき、自分の手札を早くなくした人が勝ちです。

[通常時のカードの強さ] 3～K→A→2→ジョーカー

※革命時にはジョーカーは最弱となります。

・プレーヤーは台札を出します。これは1枚でも、同位札を2枚以上でもまとめて出すこともできます。
・次の人は台札よりも強いカードを同枚数出さなければなりません。
・台札よりも強いカードが無い場合はパスをします。
・台札よりも強いカードが有る場合でも、作戦的にわざとパスすることも可能です。
・このようにして、場に出た最後のカード（数枚セット）よりも、強いカードが出せずに全員がパスしたら、場札をクリアして最後にカードを出した人が再び場に台札を出せます。
・自分の札がなくなった人から上がっていき、順位を決めます。
・同じ数字4枚をだせば、「革命」となり、通常時のカードの強さが逆転します。再度誰かが4枚出せば革命返しとなり、再度カードの強さが逆転します。

1位：大富豪 、 2位：富豪 、 3位：貧民、 ビリ：大貧民

となり次のゲームに入ってからカードの交換を行います。大貧民は大富豪に2枚、貧民は富豪に1枚最高位の札を渡し、大富豪、富豪はいらない札を同数枚返します。

大富豪プレイルール

☆JOKER・最強札上がり禁止

アリ：最強札（通常は2、革命時は3）、ジョーカーで上がることはできません。

ナシ：最強札、ジョーカーでも上がれる。

☆8を出したら場札を切れる

アリ：8を出した人がもう一度だせる。

ナシ：8を出した人がもう一度だせない。

☆2回めに同じマークを出すとしばり

アリ：前の人が出した札と同じマーク（複数の場合も同じなら）の札を出したら、　場札をクリアするまでマーク指定となります。

ナシ：マーク指定の「しばり」なし。

☆ストレート5枚以上で革命

アリ：同じマークで3、4～A、2の順で、続いている番号5枚（ジョーカーでもOK）を出せば、「革命」になります。

ナシ：ストレート5枚以上で革命はなし

☆大富豪が2位以下なら最下位

アリ：大富豪が一番早く上がることができなければ、最下位の大貧民になります。

ナシ：上がる順に、大富豪、富豪、貧民、大貧民になります。

※いわゆる「都落ち」というルールです。

大富豪勝利条件

「10ラウンド戦って2位以内に入ること。
ただしレベル4では1位になること」
各持ち点は40ポイントからスタート。

ラウンドポイント

●1位→＋4ポイント
●2位→＋2ポイント
●3位→－2ポイント
●ビリ→－4ポイント

七並べ



7のカードを中心に、その両側に同じマークを数の順番に並べていき、手持ちのカードを一番早くなくした人が勝ちになる、GO OUT系のゲームです。

●手札に7があれば、自動的にカードを場に出します。
・7に続く番号があれば方向キー左右で選択、（続く札は少し上に上がります）
〇ボタンで場に出し、　無ければ×ボタンでパスして次の人の番になります。
（次に場に出せる札は隣にマークと数字が場に表示されています）
・パスは3回までで、4回目でそのラウンドはゲームオーバーとなります。

七並べプレイルール

☆ジョーカー使用

ゲーム中に何枚ジョーカーを使用するかの選択をします。（0~2枚）

☆ジョーカー強制取り

アリ：相手にジョーカーを使われ、自分がその場のカードを持っていてジョーカーと交換する時は、強制的にジョーカーを取らなければいけません。

ナシ：相手にジョーカーを使われ、自分がその場のカードを持っていてジョーカーと交換する時は、ジョーカーを取るかどうか選択できます。

☆ジョーカーだけで場における

アリ：1枚だけそのまま使えます。

ナシ：他のカードと組み合わせて使います。例えば場で7・6・5と配置されていて、自分が4が無くて3しかなくて困っている時に、ジョーカーがあれば4のところにジョーカーと3を置く事ができます。

☆A~Kに続く

アリ：Aが出た時はKから7に向かって、Kが出た時はAから7に向かってカードを出します。（A,Kのかわりにジョーカーを使用する事もできます）

ナシ：Aが出た時でも7からKに向かってカードを出します。

七並べ勝利条件

「5ラウンド戦って2位以内に入ること。
ただしレベル4では1位になること」
各持ち点は20ポイントからスタート。

ラウンドポイント

●1位→＋2ポイント
●2位→＋1ポイント
●3位→ 0ポイント
●ビリ→－1ポイント

セブンブリッジ



手札に3枚以上の同じマークの連続した数字のカードの組み合わせや、同じ数字のカードの組み合わせをつくり、役札として場に出していきます。一番早く手持ちのカードをなくした人が勝ちとなります。

場に下ろせる場合（7とか他の役札に続いて並べられる時）、下ろしたければ自分の場に下ろすこともできます。方向キーを1回押す度にその時出せるカードの組み合わせが変わります。
カードが決まれば○ボタンで場に出します。
自分の場や相手の場に出せなければ、一枚山札の横に捨て次の人の番になり、また自分の番になれば山札から一枚取ってから上記と同じことをくり返して、早く手札がなくなった人が勝ちます。その時他の人は全員負けとなりマイナスポイント計算をします。
「一気上がり」は、他の場に一枚もつけることもなく、手札を一度に自分の場にだけ置いてあがれば、他の人のマイナスポイントは2倍になります。

セブンブリッジプレイルール

☆1周目でポン・チーできる

アリ：役に該当するカードを1周目からとれるので、無駄なく比較的早期に上がりやすくなります。

「ポン」・・・手札に同じ数字の札が2枚あり、他の人が捨てた札が同じ数字なら「ポン」できます。ただしCPUと同時なら、出したCPUの左側に近い方が優先されます。

「チー」・・・手札に同じマークで数字が連続する札が2枚あり、他の人が捨てた札が同じマークで連続する数字なら「チー」できます。ただし、右となりのCPUのみ有効です。

ナシ：1周目に捨てられたカードは役札として使えなくなります。

☆役札なしで付け札できる

他の人の場の役札に付け札をする時に、自分の場に役札が無くてもできるかできないかを選択します。

☆7へ1枚だけで付ける

自分や他の人の場に出されている7のカードに1枚からでも付け札ができるか、できないかを選択します。

☆捨て札が無くても上がれる

上がる時に、捨て札無しで、ポン・チーを最後のプレイとして上がれるかできないかを選択します。

セブンブリッジ勝利条件

「10ラウンド戦で2位以内に入ること。
ただしレベル4では1位になること」
各持ち点は50ポイントからスタート。

ラウンドポイント

・1位→ポイントマイナスなし。
・その他→残ったカードからマイナスポイント計算
A=−3、 7・J・Q・K=−2、 その他=−1
ただし、一気上がりは2倍のマイナスポイント計算になります。

ドボン



場と同じ数字、またはマークを右回りに一枚ずつ場に捨てていきます。1番最初に手札がなくなった人が勝ちです。その他の人は全員負けとなります。

場の数字と手札の合計が、同じ時は「ドボン」上がりできます。その場合相手のマイナスポイントが自分の得点に加算されます。
・△ボタンで、「ドボン」で上がれます。×ボタンで山札より1枚引くこともできます。場に出せない時は再度×ボタンでパスします。
・自分の番の時、カードを出して残りの手札が1枚になる時は、△ボタンで「リーチ」の宣言をしなければなりません。忘れた場合、ペナルティーとして山札から1枚取らなければなりません。
・上がる時に、プレイルールの役札であっても上がれます。

ドボンプレイルール

☆「2」次のプレイヤーは2枚取り

アリ：もし手札に2が無ければ、山札から2枚取らなければなりません。
　　2があれば場札に出せ、次の人は2+2＝4枚取らなければなりません。
ナシ：2は通常のカードと同じです。

☆「8」次に出すマークを変える

アリ：次に捨てるカードことのできるカードのマークを選ぶことができます。
ナシ：8は通常のカードと同じです。

☆「J」次のプレイヤー順を飛ばす

アリ：次の人を一人順番を飛ばしてゲームを進めます。
ナシ：Jは通常のカードと同じです。

☆「9」プレイ順番を逆回りにする

アリ：現在のゲーム進行の順番が逆になります。
ナシ：9は通常のカードと同じです。

ドボン勝利条件

「10ラウンド戦って2位以内に入ること。ただしレベル4は1位になること」
各持ち点50ポイントからスタート。

ラウンドポイント

・1位→ポイントマイナスなし。
・その他→残ったカードからマイナスポイント計算。
8=−4、 2=−3、 J・9=−2、 その他=−1
ドボンされた人=マイナスポイント×3をドボンした人へおくります。

ページワン



場に出ているカードに続く（同じマークか数字のもの）カードを出していき、手持ちのカードを全て無くせば勝ちです。

カードを出して手札が残り1枚になる時は「ページワン」の宣言（△ボタン）をしないと、ペナルティーとして山札から、5枚取らなければなりません。
△ボタンで「ページワン」の宣言で、○ボタンで決定です。手札に出せる札が無ければ×ボタンでパスとなり、山札より1枚札を引きます。
※このゲームは手持ちカードは最大14枚までで、それ以上増えません。

ページワンプレイルール

☆「2」次のプレイヤーは2枚取り

アリ：もし手札に2が無ければ、山札から2枚取らなければなりません。
ナシ：2は通常のカードと同じです。

☆「8」次に出すマークを変える

アリ：次に捨てることのできるカードのマークを選ぶことができます。
ナシ：8は通常のカードと同じです。

☆「J」次のプレイヤー順を飛ばす

アリ：次の人を一人順番を飛ばしてゲームを進めます。
ナシ：Jは通常のカードと同じです。

☆「Q」プレイ順番を逆回りにする

アリ：現在のゲーム進行の順番が逆になります。
ナシ：Qは通常のカードと同じです。

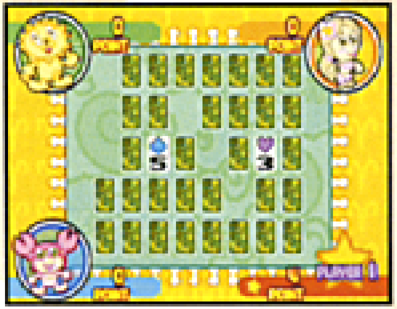
ページワン勝利条件

「5ラウンド戦って2位以内に入ること。ただしレベル4では1位になること」
各持ち点は20ポイントからスタート。

ラウンドポイント

●1位→+3ポイント、●2位→+2ポイント
●3位→+1ポイント、●ビリ→0ポイント
※プレイヤーの順位より低いCPUは、0ポイントとなります。

神経衰弱



裏向きに置かれた40枚のカードを順番に２枚ずつめくっていき、同じ数字があれば、そのカードを取ることが出来ます。全てのカードが場から無くなればゲーム終了です。

方向キーでカードを選んで、〇ボタンを押せばカードをめくります。同じ数であれば、連続してチャレンジでき高得点が狙えます。
基本選択・進行は、コントローラ端子1に接続したコントローラ、もしくはマルチタップをコントローラ端子1に接続し、マルチタップのコントローラ端子1-Aに接続したコントローラが行います。他のコントローラーは、1P、2P、3P、4Pにエントリーするときのみ、スタートボタンを押します。1P~4Pの順で「A」を引いて順序を決めますが、その操作もCPU以外は上記の通り、1Pが進行を進めます。またゲーム中の順番は、各プレイヤー得点の横に☆マークが付いています。

ラウンドポイントと勝利条件

勝利条件は、2位以内に入ること。ただしレベル4は1位になること。

1組揃えると、１ポイント。2組揃えると2ポイント。3組以降3ポイントずつ揃えるたびにポイントを加算します。

ポーカー



配られた5枚のカードを、何枚か交換して役をつくるハンドメイキングゲームです。より高い得点の役を目指して下さい。

・「BET」の枠が点滅中に〇ボタンを押してチップを賭けて下さい。
　1つ賭ける度に役の掛け率が上がっていきます。
・×ボタンを押せば、最高掛け率でチップを賭けられます。
※一度チップクレジットしますと元に戻せないので御注意して下さい。
・チップクレジットが終われば次に、「DEAL」に方向キー上下でカーソルを移動し、枠が点滅します。そこで〇ボタンを押せばカードが配られます。
・配られたカードで残したいカードがあれば、その下の「HOLD」へ方向キー左右で合わせて〇ボタンを押して下さい。そのとき「HOLD」とカードの間に「HELD」が表示されていれば、そのカードはホールドされた状態です。
・もう一度〇ボタンを押せば、ホールドは解除されます。
・残すカードが決定すれば、「DEAL」にカーソルを合わせ、〇ボタンを押します。

ポーカーの役

●ワンペア
同じ数字の札がある2枚（1組）あること。
（ただし、J以上であること。）

●ツーペア
ワンペアが2組あること。

●スリーカード
同じ数字のカードが3枚あること。

●ストレート
マークに関係無く数字が2～K・Aと続いていること。

●フラッシュ
同じマーク5枚そろっていること。

●フルハウス
ワンペアが1組とスリーカードのとき。

●フォーカード
同じ数字4枚そろっていること。

●ストレートフラッシュ
5枚とも同じマークで数字が2～K・Aと続いていること。

●ロイヤルストレートフラッシュ
同じマークの10・J・Q・K・Aのとき。

●5カード
同じ数字が4枚あり、ジョーカーがあるとき。

ブラックジャック



はじめに配られた1枚のカードに、カードを追加していき、合計がディーラーより21に近ければ勝ちです。

※カードの合計が21のことを「ブラックジャック」と言います。
※特にAと絵札の2枚が最初に配られれば「ブラックジャック」となり、即勝ちとなります。

BETの文字の上にカーソルを持っていき、○ボタンを押してチップを賭けてください。
1つ賭けるたびに役の掛け率が上がっていきます。
※×ボタンを押すと最高の掛け率（チップ10枚）を賭けられます。
・DEALの文字にカーソルを合わせ、○ボタンを押せばカードが配られます。
・カードを追加する場合は、HITを選択してください。
・もう追加しない場合は、STANDを押してください。

●数の数え方
A=1としても11として扱っても良い。
2～10はそのままの数字です。
J～K=10として扱う。
●DRAW!の表示=引き分け
●BUSTED!の表示=カードの合計が21を超えてしまったとき。

●ブラックジャックのとき、以下の場合、賭け率が上がります。
・(BLACK LACK)カードの数字が21の時 ―――― 5倍
・（6、7、8）カードの数字が6、7、8と続いたとき ―――― 10倍
・（5CARDS）カードを引いてその数字の合計が21の時 ―――― 20倍
・（7、7、7）カードを3枚引いて、3枚とも7のとき ―――― 40倍
・（6CARDS）カードを6枚引いて合計が21になった時 ―――― 50倍

ポーカー・ブラックジャック共通

ポーカーとブラックジャックのチップは共通しており、ダブルアップゲームも共通です。
またそれぞれのゲーム中、スタートボタンを押して、どちらかのゲームに移れます。

（ポーカー ⟷ ブラックジャック）

獲得したチップを賭けて、更に2倍、3倍・・・に増やせるチャンスがあります。

「ダブルアップ」について

●役ができると「DOUBLE UP?」と表示されます。
YES：ダブルアップゲームへ進みます。
NO：そのまま獲得したチップが加算されます。



ダブルアップゲームは3種類。（最大4回まで可能です。）

1：SELECT HI CARD
左側の表向きのカードの数字より大きい数字であると思えるカードを、裏向きのカード4枚の中から選びます。大きければ獲得したチップが倍増します。

2：HI & LOW
裏向きのカードが、表のカードより大きいか小さいかを選択します。同位は負けとなります。

3:RED&BLACK
出ているカードと同じ色のカードを残り4枚の中から選びます。

選択メニュー（セレクトボタン）

ポーカー、ブラックジャックとも、勝負まえ（BIT点滅状態）にセレクトボタンを押せば選択メニューが表示されます。

Game Change：ポーカーか、ブラックジャックの選択。
End：終了します。
Canael：ゲームに戻ります。

ナポレオン

プレイする前に、各マーク10、J、Q、K、A、の20枚のうち、何枚取れるかを宣言して、一番多く宣言した人がナポレオンになり、その他の人は連合軍となります。ナポレオンが宣言通りなら、連合軍はそれを阻止すれば勝ちとなります。



ナポレオン立候補

時計周りにマークと絵札（10～K・A20枚のうち）を何枚（10枚～20枚）取れるかを宣言します。方向キーで選択して○ボタンで決定。
1巡して一番多い枚数を宣言した人がナポレオンとなります。
他の人は連合軍となりナポレオン宣言を阻止します。

副官を指定

ナポレオンが決まれば、味方になる副官を指定します。方向キー左右で選択してください。
●オールマイティ（スペードのAのこと）
●正ジャック（宣言したマークのJのこと）
●裏ジャック（正ジャックと同じ色のJのこと。正ジャックがスペードのJならクラブのJ）
●ジョーカー
●任意に指定（任意のときだけマークと数字を選べます）
決まれば○ボタンで決定。指定したカードを持っている人が副官となり、副官の絵札（10～K・A）獲得数とナポレオンの絵札獲得数を合計して宣言数を目指します。
副官が誰かはそのカードが出されるまでは、持っている人自身以外にしかわかりません。

ナポレオンのカード交換

ナポレオンは場にある3枚と要らないカードを交換して、台札（最初に場に出すカード）を1枚場に出します。1巡目に勝った人が捨てた3枚のカードを獲得します。他の人は時計回りに台札と同じマークのカードを1枚場に出さなければいけません。無いときは何でもOKです。全員が出し終わってカードを比較して一番強いカードを場に出した人が場の5枚が入り、絵札が含まれていればカウントされ、そしてその人は次の台札を場に出します。
※絵札（10～K・A）以外はカウントされません。

ナポレオン・プレイルール

- 1巡目に切り札請求不可
- 1巡目にジョーカー請求不可
- 1巡目のセイム2は無効
- 1巡目の切り札は無効

ナポレオン用語

台札：	時計回りにカードを出していくときに一番最初のカードのこと。最初はナポレオン、次回からは勝った人が台札を出します。
切り札：	ナポレオンが指定したマークのカードのことです。
セイム2：	全員が台札と同じスートのカードを出したときは、2が最も強くなります。 ただし、 裏ジャックより弱く、切り札より強い。また効果は2週目からです。1週目では無効です。
よろめき：	通常ならオールマイティが勝つときに、ハートのQがその場に出ていると、ハートのQが最も強くなります。
ジョーカー請求：	台札（最初に場に出すカード）が「スペードの3」のとき、強制的にジョーカーを持っている人は自分の番でジョーカーを出さなければなりません。
切り札請求：	ジョーカーを台札として使用したとき、切り札請求となり、他の人はナポレオンが指定したマークを出さねばいけません。

カードの強さ

強い

①オールマイティ（スペードA）
②ジョーカー（台札の時）
③正ジャック（切り札のジャック）
④裏ジャック（切り札と同色のジャック）
⑤切り札（A→K→Q→10→・・・・→3→2）
⑥台札のマーク内で（A→K→Q→J→・・・・→3→2）
⑦ジョーカー（台札以外の時）

弱い

強さの順番

強い ←→ 弱い

※よろめき＞オールマイティ＞ジョーカー＞正ジャック＞裏ジャック＞セイム2＞切り札＞台札での数字

※よろめきは成立したときのみ。ジョーカーは台札の時、切り札を請求し、マイティに次ぐ強さ。それ以外は最弱です。

ナポレオンの勝敗

全員、全ての手札を出しきったら、終了となります。ナポレオン軍側のゲットした絵札（10、J、Q、K、Aの20枚）を数えて、宣言枚数以上であればナポレオン軍の勝ち、宣言数未満なら連合軍の勝ちとなります。

ナポレオンの勝敗条件

「5ラウンド戦で2位以内に入ること。ただしレベル3では1位になること」

ナポレオン軍勝利の場合

ナポレオン：＋2、副官：＋1、連合軍－1
（ナポレオン＝副官の時、＋4）

連合軍勝利の場合

ナポレオン：－2、副官：－1、連合軍＋1
（ナポレオン＝副官の時、－4）

クロンダイク



**世界中に知られてる一人用トランプゲーム。
マークの色が赤と黒になるように数字順にならべて
全部右上のマーク別台札にそろえれば上がり。
今日の運勢でも賭けてチャレンジしてみる？！**

方向キー上下で「カードシャッフル」か「ゲームスタート」かを選んで○ボタンで決定します。初めての方はなるべく「カードシャッフル」でAが多い状態でプレイしてください。右上の黄色いスペースは、マークごとにAから順に積み重ねる台札を置くスペースとなっています。

カードの移動

赤い矢印のカーソルを動かしたいカードの中央に合わせ、○ボタンを押しながら、移動させたい場所へ方向キーを使って移動して○ボタンをそこで離せば、移動できます。ただし移動にはルールがあります。
また、R1ボタンを押したままにすると、移動速度が速くなります。

クロンダイクのルール

右上の黄色いマーク別台札置き場、カード52枚をＡから順に積み重ねれば上がりというゲームです。
場には階段状に並べられ、一番下のカードが表を向けて置かれています。

場の配置ルール

赤と黒（ハート・ダイヤの次ぎはスペード・クラブ）になるように、画面上の数字が大きく、下に伸ばす方向にはつながる小さい数字のカードを置かねばなりません。
例えばハートのＱの次ぎはスペードのＪかクラブのＪを下に置くようにします。他のカードは置けません。

右上の山札

場札移動で行き詰まった場合、山札にカーソルを合わせれば３枚まとめてめくられます。
そのめくられた一番上のカードのみ、場札に移動できます。（回数に制限はありません）

Ｋの移動

Ｋは場札の7つの列のうち、空きが発生したその場所へＫを移動する事も可能です。
Ｋ以外の他のカードは、空になった列のスペースには移動できません。

続きカード移動

数枚続いたカードの一番大きい数字につながる列下のカードがあれば、その続いているカードの一番上にカーソルを合わせれば、列ごと移動する事もできます。

台札の再利用

一度右上の黄色い台札置き場に置いたカードでも、各マークの一番上にある台札は、場札につなげるカードとして再利用できます。その台札移動方法は通常と同様です。

△ボタンで「マッタ！」

移動した直後（他のカードの上で○ボタンを押す前）なら、△ボタンを押せば１つ前の状態に戻します。

□ボタンでゲーム中止

行き詰まってゲームを中止する場合、□ボタンを押せば、「ニューゲーム」か「ゲーム終了」かを選ぶこともできます。

フリーセル



クロンダイクともに代表的な一人用パズルゲーム。
画面左上の青い仮カード置き場（フリーセル）を上手く使って、
A～Kまでを順番に右上の黄色い（ホームセル）に全ての
カードをもっていければ上がりです。
最初に配置されるカードも大事ですが、カードの移動順にも
左右されるゲームです。

方向キー上下で「カードシャッフル」か「ゲームスタート」かを選んで○ボタンで決定します。
初めての方はなるべくカードシャッフルでAが手前にくる状態でプレイしてください。
右上の黄色いスペースは、マークごとにAから順に積み重ねる台札を置くスペース（ホームセル）と
左上青い4枚分の仮置き場（フリーセル）があります。

カードの移動

赤い矢印のカーソルを動かしたいカードの中央に方向キーを押して合わせ、○ボタンを押してください。
そのときそのカードは青く色が変わります。（移動カード選択状態）　そして移動させたいカードの
真ん中へカーソルを移動させ、○ボタンを押せば自動的にカードは移動します。
また、R1ボタンを押したままにすると、カーソルの移動速度が速くなります。

☆まとめて移動！

つながる数枚のカードを自動で移動させる方法があります。ただし（移動させる枚数-1＝空きスペース）の
ときだけです。例えば10、9、8、7、6のカード列を違うカード列の最下部Jへ移動させたいとき、
もし空きスペースが4枚分（5-1＝4）あれば、6を選択してJに合わせば、自動的にJの下に10、9、8、
7、6が並びます。

フリーセルのルール

右上の黄色いマーク別台札置き場（ホームセル）に、カード52枚をＡから順に積み重ねれば上がりというゲームです。左上の仮置き場（フリーセル）には4枚分の空きスペースがあり、　場には8列に表向きに52枚並べられています。列のいずれかが空けば、空きスペースとして活用できます。

場の配置ルール

赤と黒（ハート・ダイヤの次ぎはスペード・クラブ）になるように、画面上の数字が大きく下に伸ばす方向にはつながる小さい数字のカードを置かねばなりません。

例えばハートのＱの次ぎはスペードのＪかクラブのＪを置くようにします。他のカードは置けません。

列の空きスペース

Ｋ以外のカードでも配置できます。

続きカード移動

カード数枚まとめて移動させることができます。ただし移動枚数-1の空きスペースが必要です。

ホームセル

画面右上、4枚分の黄色いスペースは、各マークＡから順にカードを置いていく台札置き場です。

クロンダイクと違って一度置いたカードは　二度と場には戻せません。

フーリーセル

画面左上の青い4枚の仮置き場の空きスペースをフリーセルといいます。

△ボタンで「マッタ！」

移動した直後（他のカードの上で○ボタンを押す前）なら、△ボタンを押せば１つ前の状態に戻します。

□ボタンでゲーム中止

行き詰まってゲームを中止する場合、□ボタンを押せば、「ニューゲーム」か「ゲーム終了」かを選ぶこともできます。

スピード



Ready Go!　の合図とともに、お互いに手札をどんどんだしていき、手持ちのカードがすべてなくなれば勝ちです。

・場に出ているカードに続くカード（マークは関係ありません）を次ぎから次ぎへと場に出していってください。画面真ん中の２枚が場となり、左右どちらからでも、つながるカードを場に出しましょう。
・続くカードは数上がりでも、数下がりでも構いません。
・自分の出せるカードがなくなったら、相手が出し終わるまで待ちます。相手が出している途中で、自分の出せるカードがあるかもしれませんから、しっかりと相手の出すカードを見ていましょう！

【２人とも出せるカードが無くなったら・・・】
ふたたびReady Go!の合図とともにお互いの山札から、カードを1枚、場に出してゲームを再開します。
山札が無い場合は、手札を山札（画面右下）に近いカードから場に出していきます。

スピードの勝敗条件

・1回を勝つとカップが1つ手に入り、先に2つ取った方が勝ちです。
・［ＣＰＵ戦］
　12体のキャラクターとの勝ち抜き戦となります。
・【1Ｐ ＶＳ 2Ｐ】
　1勝負で終了します。
※スピードでの【1Ｐ ＶＳ 2Ｐ】は、マルチタップを使用せず、必ずコントローラ端子1、コントローラ端子2にそれぞれコントローラを接続してプレイしてください。

コントローラ設定

スピードには、２種類のコントローラの使用法があります。

●カーソル対応型　※手札4枚の選択が方向キーで対応している型と言う事です。

方向キーの左右でカーソルを移動して、手札から出すカードを選び、○ボタンを押すとコンピュータが自動に出す場所を選択します。そのときに

Ｌ１ボタンまたはＬ２ボタンを押しながら○ボタンを押しますと、画面中央の左側の場にカードを出すこともできます。

Ｒ１ボタンまたはＲ２ボタンを押しながら○ボタンを押しますと、画面中央の右側の場にカードを出すこともできます。

●L1、L2、R1、R2ボタン対応型

※手札4枚がそれぞれL1ボタン・L2ボタン・R1ボタン・R2ボタンに対応している型と言う事です。

それぞれの手札に対応したボタンから、直接カードを出します。

L2ボタン →一番左側の手札。	R2ボタン →一番右側の手札。
L1ボタン →左から２番目の手札。	R1ボタン →右から２番目の手札

・出す場はコンピュータが自動的に選択します。そのとき
方向キーの左を押しながらだと、画面中央の左側の場へ、
方向キーの右を押しながらだと、画面中央の右側の場へ指定してカードを出すことも出来ます。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。